GAME BOY ADVANCE™



LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ⊜ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET ⊜ SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

Informations et precautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

AVERTISSEMENT – Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS. SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU. ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

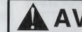
1. N'utilisez que des piles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]). Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance. Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium. Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées. Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.



AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus a des Mouvements Repetes

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau.
Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persiste, consultez un médecin.



AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo suspectible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immediatement de jouer et consulter un médecin.

DEMARRAGE

1. ETEINDRE le Game Boy Advance™. Ne jamais insérer ou enlever une cartouche lorsque le Game Boy Advance™ est allumé.
2. Introduire la cartouche *Island Xtreme Stunts* dans l'emplacement du Game Boy Advance™ prévu à cet effet. Appuyer fermement pour bien l'enclencher.
3. Mettre la console sous tension. Le logo Nintendo et les écrans d'annonces légales s'affichent, suivis de l'écran de sélection de la langue.
4. Appuyer sur la manette + **GAUCHE/DROITE** pour mettre une langue en surbrillance, puis appuyer sur le bouton **A** pour confirmer. Le menu principal apparaît après les écrans de titre.
5. Appuyer sur **START** pour continuer (pour plus d'informations, voir *Démarrer* p. 4).

Remarque : cette cartouche ne fonctionne qu'avec le Game Boy Advance™

TABLE DES MATIÈRES

LES COMMANDES

Commandes des menus

Action	Commande
Mettre une option en surbrillance	Manette + **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE**
Sélectionner une option	Bouton **A**
Retour à l'écran précédent	Bouton **B**

Carte principale : commandes

Action	Commande
Déplacer Pepper dans la carte principale	Manette + **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE**
Entrer dans un bâtiment	Bouton **A**
Faire le tour de la carte principale	Bouton **L et manette + HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE**
Sortir de la carte principale	Bouton **B**

Remarque : pour en savoir plus sur les commandes spéciales, reporte-toi à la rubrique Les jeux, p. 9.

INTRODUCTION

Les Studios LEGO® débarquent sur LEGO Island pour le tournage de leur tout dernier film d'action, "Xtreme Stunts". Le Réalisateur veut à tout prix que son film soit nominé par l'Académie LEGO des arts cinématographiques et télévisuels. Pepper ne le sait pas encore, mais Le Réalisateur va faire de lui son acteur et cascadeur principal !

Pepper va devoir partager la vedette avec cette maudite canaille de Casbric. Tous les habitants de l'île sont persuadés que ce dernier est devenu raisonnable, mais Pepper se méfie. Casbric est convaincu qu'il peut se montrer plus talentueux que Pepper en cascade et fera tout pour le battre afin de remporter la prestigieuse Etoile de platine !

Pour faire son entrée dans le monde du show biz, Pepper va devoir effectuer des cascades audacieuses pour le film, tout en surveillant Casbric et ses stratagèmes.

Aide Pepper à réaliser ses cascades, à vaincre Casbric et à ramener la paix sur le plateau de tournage !

Pour plus d'informations sur les autres produits LEGO, consulte le site **www.lego.com/interactive**

Pour plus d'informations sur les autres titres d'Electronic Arts, consulte le site **www.ea.com**

DÉMARRER

Si c'est ta première visite sur LEGO Island, il te faut créer une nouvelle partie.

Avant que Pepper ne parte à l'aventure sur l'île, tu dois paramétrer certaines options selon tes préférences.

Profil

Chaque fois que tu changes de lieu sur LEGO® Island, tes progrès sont enregistrés automatiquement dans un emplacement que tu choisis lors de la création de ton profil. Tu peux sauvegarder tes parties dans quatre emplacements différents. Les parties sauvegardées portent le nom du joueur et le nombre de Trophées étoile remportés (pour plus d'informations, voir Points p. 17). Les étoiles noires indiquent des emplacements qui ne sont pas encore utilisés. L'emplacement "NOUVEAU JOUEUR" est destiné aux joueurs souhaitant commencer directement la partie sans effectuer aucun paramétrage.

1. Appuie sur la manette + **HAUT/BAS** pour sélectionner un emplacement vide, puis sur le bouton **A** pour lui attribuer un nom.
2. Appuie sur la manette + **GAUCHE/DROITE** pour parcourir l'alphabet. Appuie ensuite sur le bouton **A** pour sélectionner les lettres et sur le bouton **B** pour les effacer.
3. Une fois que tu as entré le nom de ta partie, appuie sur **START** pour mettre la touche ↵ (ENTREE) en surbrillance. Appuie ensuite sur le bouton **A** pour le sauvegarder et passer à l'écran suivant.
4. Appuie sur la manette + **HAUT/BAS** pour sélectionner "UN JOUEUR" ou "MULTIJOUEUR" (pour plus d'informations, voir Mode multijoueur p.18), puis sur le bouton A pour valider.

Reprendre une partie sauvegardée

Tu procèdes de la même façon que lorsque tu commences une nouvelle partie, mais cette fois tu sélectionnes le nom de ta partie afin de charger toutes tes statistiques.

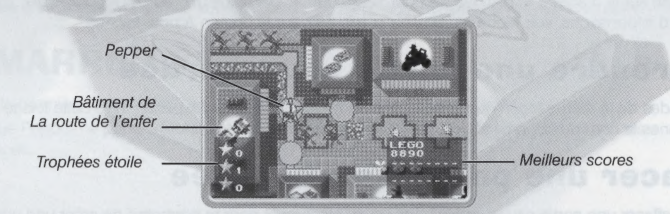
Effacer une partie sauvegardée

Tu peux effacer une partie sauvegardée dans un emplacement pour te permettre de créer une nouvelle partie ou permettre à d'autres joueurs de créer un profil.

1. Appuie sur la manette + **HAUT/BAS** pour sélectionner "EFFACER PARTIE", en bas de l'écran de choix d'un emplacement de sauvegarde. Appuie ensuite sur le bouton **A** pour valider.
2. Appuie sur la manette + **HAUT/BAS** pour sélectionner les données que tu souhaites effacer ; appuie ensuite sur le bouton **A**.
3. Appuie sur la manette + **HAUT/BAS** pour sélectionner "OUI" ou "NON" afin de confirmer ou d'annuler l'effacement des données. Appuie ensuite sur le bouton **A**. La partie sauvegardée que tu viens d'effacer est remplacée par un emplacement "VIDE". Lorsque cette ligne est sélectionnée pour enregistrer une nouvelle partie, l'écran d'enregistrement du nom apparaît à nouveau.

CARTE PRINCIPALE

Pepper participe à neuf jeux différents dont le niveau de difficulté augmente progressivement. En début de partie, seul un jeu est disponible, mais tu pourras participer aux autres jeux au fur et à mesure que Pepper gagnera de l'expérience en tant que cascadeur.



La carte principale est le point de départ et d'arrivée de chaque jeu. Elle est divisée en quatre parties, dont une seule est visible au départ. Tu ne peux accéder aux autres parties de la carte qu'après avoir récolté un certain nombre d'étoiles (reporte-toi à la rubrique Trophées étoile, p. 8). Des portes bloquent l'accès à ces parties et ne s'ouvriront que lorsque tu auras rempli les conditions nécessaires pour les franchir.

- **Pour survoler** l'ensemble de la carte principale, maintiens le bouton **L** appuyé, tout en utilisant la manette + pour te diriger.
- **Pour accéder à un jeu**, utilise la manette + pour te placer devant la porte de ton choix et appuie sur le bouton **A** pour entrer.

Après une scène d'introduction, des instructions à l'écran t'indiqueront la marche à suivre.

TROPHEES ETOILE	Place-toi devant une porte pour voir combien de Trophées étoile tu as remportés : bronze, argent et or. Ils apparaissent en bas à gauche de la carte principale (pour plus d'informations, voir Trophées étoile p. 8).
MEILLEURS SCORES	Dans le coin inférieur droit de la carte principale, tu verras s'afficher tes trois meilleurs scores pour un jeu donné. Tu dois te placer devant une porte pour que tes meilleurs scores s'affichent (pour plus d'informations, voir Points p. 17).

Lorsque tu réussis un jeu, des nouveaux jeux et bâtiments sont déverrouillés sur la carte de LEGO® Island. Il te faut impérativement gagner un jeu pour obtenir un score élevé.

- Tes meilleurs Trophées étoile s'affichent sur la porte de chaque jeu.

[Star Awards] Trophées étoile

Le but du jeu est bien sûr de remporter des Trophées étoile. Plus tes scores sont élevés, plus tu gagneras de trophées. Tu peux remporter des trophées de bronze, d'argent et d'or. Si tu gagnes un nombre suffisant de chaque type de trophée, tu pourras franchir les portes de la carte principale et accéder à des bâtiments qui étaient verrouillés (pour plus d'informations, voir Bâtiments verrouillés).

Déverrouiller la première porte	10 étoiles de bronze
Déverrouiller la deuxième porte	13 étoiles d'argent
Déverrouiller la troisième porte	35 étoiles de bronze
Déverrouiller la Salle de montage	23 étoiles de bronze
Déverrouiller le Cinéma	16 étoiles d'or
Déverrouiller le Bâtiment des défis	30 étoiles d'or
Assister à la Cérémonie de remise des trophées	36 étoiles d'or

Bâtiments verrouillés

Trois bâtiments de la carte principale sont verrouillés. Pour les déverrouiller, il te faudra remporter un certain nombre de Trophées étoile.

BATIMENT DES DEFIS Il se trouve derrière la première porte sur la carte principale et te permet de relever un défi dans un des quatre jeux suivants : La route de l'enfer, Terreur motorisée, A l'abordage ! et Skatepark.

SALLE DE MONTAGE	Elle se trouve derrière la deuxième porte de la carte principale et te permet de consulter une version provisoire du film.
CINEMA	Il se trouve derrière la troisième et dernière porte de la carte principale et te permet de consulter la version définitive du film. Lorsque le film est terminé, cela signifie que tu as gagné le jeu tout entier. Une fois le film terminé, Pepper revient à la carte. Tu peux alors continuer à t'amuser avec tous les jeux et même améliorer tes scores.

Menu Pause

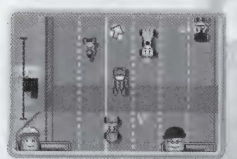
1. Pour faire une pause au cours d'une partie, appuie sur **START**.
2. Appuie sur la manette + **HAUT/BAS** pour sélectionner "CONTINUER", "RECOMMENCER" ou "QUITTER". Appuie ensuite sur le bouton **A** pour confirmer.

LES JEUX

Le film "Xtreme Stunts" regorge de scènes d'action avec des courses de bateaux, de voitures, de motos et bien d'autres surprises. Pepper joue le rôle du cascadeur dans chacune de ces scènes, ainsi que d'autres rôles essentiels au tournage d'un grand film.

- Chaque scène de cascade est répétée au moins trois fois dans les différentes parties de la carte principale.
- Les commandes nécessaires à chaque jeu s'afficheront en début de jeu.

La route de l'enfer

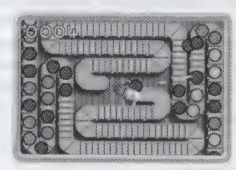


Te voilà au volant de ta voiture de course pour attraper Casbric dans son bolide infernal. Dès que tu t'es rapproché suffisamment de lui, attaque-le en heurtant sa voiture à plusieurs reprises. Récupère les bonus turbo qui se trouvent sur la route pour décupler ta vitesse.

- Ce jeu comporte quatre niveaux, mais tu ne peux accéder au dernier niveau qu'à partir du Bâtiment des défis (pour plus d'informations, voir Défis p. 16).

Action	Commande
Tourner à gauche/droite	Manette + **GAUCHE/DROITE**
Accélérer	Bouton **A**
Freiner/marche arrière	Bouton **B**
Frein à main	Bouton **L**
Turbo	Bouton **R**

L'invasion des pizzas

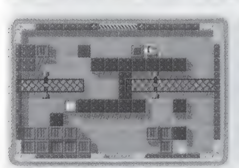


Des pizzas par milliers… et si peu de temps devant toi. Associe trois pizzas (ou plus) de la même couleur pour les faire disparaître. Tu dois les empêcher d'atteindre le bout du tapis roulant. Plus tu tiens longtemps, plus ton score sera élevé.

Ce jeu comporte cinq niveaux qui font augmenter le nombre de couleurs différentes ou la vitesse du tapis roulant.

Action	Commande
Tourner à gauche/droite	Manette + **GAUCHE/DROITE**
Lancer une pizza	Bouton **A**
Aller plus vite avec les pizzas de gauche	Bouton **L**
Aller plus vite avec les pizzas de droite	Bouton **R**

Caverne d'Ali-Baba



Range les caisses dans l'entrepôt. Place les caisses sur les carrés de couleur correspondants, en surmontant les cinq niveaux de difficulté. Sois vigilant avec les niveaux incluant de l'eau… tu vas devoir construire des ponts avec les caisses !

Action	Commande
Déplacer Pepper/ pousser les caisses	Manette + **HAUT**/**BAS** /**GAUCHE**/**DROITE**

A l'abordage !



Lance-toi dans une course effrénée sur les voies navigables de l'île. Rattrape Casbric et ne te laisse pas distancer. Lorsque tu te trouves près de son jet-ski, un cercle apparaît. Plus tu restes longtemps dans ce cercle, plus Casbric s'inquiète. Son indicateur de vie situé dans le coin inférieur droit de l'écran diminue et lorsqu'il est vide, il abandonne la course. Il te faut ensuite foncer jusqu'à la ligne d'arrivée avant la fin du chrono.

Ce jeu comporte quatre niveaux, mais tu ne peux accéder au dernier niveau qu'à partir du Bâtiment des défis (pour plus d'informations, voir Défis p. 16).

Action	Commande
Tourner à gauche/droite	Manette + **GAUCHE**/**DROITE**
Accélérer	Bouton **A**

Kung-fu rythmique



Pepper affronte Casbric dans un combat d'art martial ! Casbric effectue des enchaînements de figures rapides. Pepper doit ensuite reproduire cet enchaînement en suivant les mêmes mouvements et en respectant le même temps. Le concours se corse au fur et à mesure que tu surmontes les cinq niveaux de difficulté.

Action	Commande
Coup de poing en haut	Manette + **HAUT**
Coup de poing en bas	Manette + **BAS**
Coup de poing à gauche	Manette + **GAUCHE**
Coup de poing à droite	Manette + **DROITE**

Y'a photo !



Assemble le puzzle ! Pepper doit remettre en ordre les morceaux pour reconstituer une photo. Utilise la manette + pour déplacer les pièces du puzzle. Le but du jeu est de reconstituer la photo le plus rapidement possible et avec un nombre de déplacements le plus faible possible. Au fur et à mesure que Pepper avance dans les six niveaux de difficulté, le puzzle devient un véritable casse-tête chinois ! Observe Casbric une fois la photo reconstituée… il est encore en train de mijoter quelque chose !

Action	Commande
Déplacer une pièce vers le haut	Manette + **HAUT**
Déplacer une pièce vers le bas	Manette + **BAS**
Déplacer une pièce vers la gauche	Manette + **GAUCHE**
Déplacer une pièce vers la droite	Manette + **DROITE**
Voir la photo (Aide)	Bouton **L** ou **R**

Terreur motorisée



Casbric tente de s'échapper avec sa moto sur divers parcours et Pepper doit l'arrêter en le battant sur la ligne d'arrivée. Fais preuve d'habileté sur les quatre parcours, en utilisant les turbos et en atterrissant sur deux roues pour conserver ta vitesse. Si tu tombes de ta moto, tu perdras un temps précieux et de la vie. Ton indicateur de vie s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran.

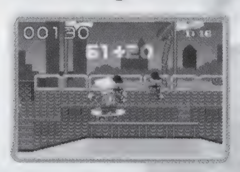
Tu commences la course avec trois turbos qui te permettront d'augmenter ta vitesse à n'importe quel moment. Tu pourras récupérer des turbos supplémentaires à certains endroits dans chaque course, mais il n'est pas possible d'en posséder plus de trois à la fois. Les turbos s'affichent juste au-dessus de ton indicateur de vie.

Tu ne peux accéder au quatrième niveau qu'à partir du Bâtiment des défis (pour plus d'informations, voir Défis p. 16).

Action	**Commande**
Se pencher en arrière/en avant	Manette + **GAUCHE/DROITE**
Accélérer	Bouton **A**
Freiner/marche arrière	Bouton **B**
Turbo	Bouton **R**

Remarque : pour aller encore plus vite, tu peux te pencher pendant que tu accélères.

Skatepark



Pepper doit perfectionner ses figures de skate sur le tremplin. Aide-le à surfer dans les airs en lui apprenant de nouvelles figures.

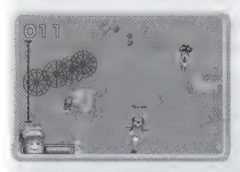
Au fur et à mesure que tu franchis les niveaux, différents types de rampes viennent s'ajouter dans le skatepark. Enfin, tu ne peux accéder au quatrième niveau que dans le Bâtiment des défis (pour plus d'informations, voir Défis p. 16).

Action	Commandes
Tourner (dans les airs)	Tour complet de la manette +
Changer de ligne	Manette + **HAUT/BAS** (appuie deux fois)
Faire un grind	Manette + **HAUT/BAS** et bouton **A**
Faire un ollie	Bouton **A**
Faire un flip (dans les airs)	Bouton **A** et manette + **HAUT/BAS**
Faire un grab (dans les airs)	Manette + **GAUCHE/DROITE** et bouton **B**
Sauter plus haut au-dessus des rampes	Bouton **A** (avant d'arriver en haut de la rampe)

Remarque : les commandes ci-dessous ne fonctionnent que dans les parties Défi (pour plus d'informations, reporte-toi à la rubrique Défis, p. 17).

Aller sur les rampes de gauche	Bouton **L**
Aller sur les rampes de droite	Bouton **R**

Roi des airs



Ce jeu situe l'action dans les airs, bien au-dessus de LEGO Island, et chaque niveau te réserve des surprises !

NIVEAU 1 Capture le plus grand nombre de jet-skis possible à l'aide de tes filets, tout en ramassant les bidons de carburant pour ton avion. Ton indicateur de niveau de carburant se trouve dans le coin inférieur gauche de l'écran.

NIVEAU 2 Approche ton avion derrière celui de Casbric. Fais rebondir les victimes de Casbric sur ton matelas pour les équiper d'un parachute. Mais n'oublie pas de récupérer des bidons de carburant.

NIVEAU 3 Ce niveau est un mélange des deux niveaux précédents. Capture les jet-skis avec tes filets, puis fais rebondir les passagers pour les sauver. Etant donné que la course dure plus longtemps, le carburant prend encore plus d'importance.

Action	**Commandes**
Tourner à gauche /à droite	Manette + **GAUCHE/DROITE**
Accélérer/Ralentir	Manette + **HAUT/BAS**
Virer à gauche	Manette + **GAUCHE** (donner deux coups légers)
Virer à droite	Manette + **DROITE** (donner deux coups légers)
Lancer un filet	Bouton **A**

DEFIS

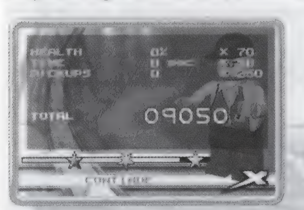
Une fois le Bâtiment des défis ouvert, tu peux accéder à quatre défis (pour plus d'informations, voir Points p.17) : La route de l'enfer, A l'abordage !, Terreur motorisée et Skatepark. Ces défis sont relativement différents des jeux originaux.

Remarque : les défis ne font pas gagner d'étoiles ou de points en mode un joueur.

LA ROUTE DE L'ENFER	Franchis tous les points de contrôle dans les temps. Tu as trois minutes pour commencer et tu gagnes une minute chaque fois que tu franchis un point de contrôle.
A L'ABORDAGE !	Faufile-toi au milieu des autres bateaux et franchis tous les points de contrôle avant la limite de temps. Tu as trois minutes pour commencer et tu gagnes une minute chaque fois que tu franchis un point de contrôle. Cette course est très longue, de plus tu devras surfer contre la montre !
TERREUR MOTORISEE	Bats Casbric dans une course en tête-à-tête. Cette course reprend toutes les difficultés des niveaux précédents dans un défi d'endurance extrême.
SKATEPARK	Marque 50 000 points avant la limite de temps et sans tomber de ton skate. Ce défi combine tous les tremplins des niveaux précédents. Passe d'un tremplin à un autre en te positionnant sur la partie verticale supérieure des rampes. Tu dois respecter une limite de temps de trois minutes.

POINTS

Chaque fois que tu termines un jeu, l'écran récapitulatif des points s'affiche. Tes points positifs sont totalisés, tes points négatifs viennent s'y soustraire et le score final indiquera quel Trophée étoile tu as remporté.



Les Trophées étoile sont attribués selon la répartition suivante :

- Etoile de bronze = 3 000 points
- Etoile d'argent = 6 000 points
- Etoile d'or = 10 000 points et plus

Tant que tu n'atteins pas le nombre minimum de 3 000 points, tu devras retenter ta chance.

La route de l'enfer : les points sont attribués en fonction de la vie restante, du temps restant et du nombre de turbos récupérés.

L'invasion des pizzas : les points attribués correspondent au nombre de pizzas que tu as fait disparaître, moins le nombre de pizzas manquées.

Caverne d'Ali-Baba : les points sont attribués en fonction du nombre de salles réussies.

Roi des airs : les points sont attribués en fonction du nombre de jet-skis pris dans tes filets, du carburant restant, du nombre de bidons récupérés et du nombre de passagers sauvés.

Skatepark : les points sont attribués en fonction des figures et des enchaînements de figures.

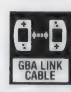
Terreur motorisée : les points attribués correspondent aux points obtenus pour avoir terminé la course et pour la vie restante, moins ce que tu as dépassé comme temps.

Kung-fu rythmique : les points sont attribués en fonction du nombre d'enchaînement reproduits correctement.

Y'a photo ! : le nombre de points total s'obtient en ôtant le nombre de figures en trop et de temps en trop aux points obtenus pour avoir terminé la photo.

A l'abordage ! : les points sont attribués en fonction de la vie et du temps restants.

MODE MULTIJOUEUR



CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

Qui est le meilleur pilote de course ? Qui est le roi de la pizza ? La seule façon de le savoir est de défier tes amis en mode multijoueur. Tu peux tester quatre jeux en mode multijoueur : La route de l'enfer, Terreur motorisée, A l'abordage ! et L'invasion des pizzas.

Déverrouillage du mode multijoueur

C'est grâce aux victoires que tu remporteras que tu pourras déverrouiller 17 niveaux multijoueurs supplémentaires pour La route de l'enfer, Terreur motorisée et A l'abordage ! Le principe est tout simple : plus tu gagnes d'étoiles, plus tu as la possibilité de déverrouiller ces niveaux supplémentaires.

Paramétrage du mode multijoueur

Il est nécessaire que chaque joueur de Game Boy Advance™ possède un exemplaire d'Island Xtreme Stunts.

1. Pour commencer une partie en mode multijoueur, le Joueur 1 (les numéros de joueur sont imposés par le câble Game Boy Advance™ Game Link™) doit sélectionner l'option "MULTIJOUEUR" après avoir choisi un type de partie. L'écran "Link" s'affiche alors.
2. Les autres joueurs procèdent de la même façon pour arriver à l'écran "Link".

3. Lorsqu'au moins deux joueurs sont connectés, le Joueur 1 appuie sur le bouton **A** pour passer à l'écran "Sélection partie".

   Remarque : seul le Game Boy Advance™ du Joueur 1 affiche l'écran "Sélection partie". Les autres joueurs sont indiqués par une image représentant le jeu actuellement sélectionné par le Joueur 1.

- Si plus de deux joueurs sont connectés lorsque le Joueur 1 arrive à l'écran "Sélection partie", le jeu "Terreur motorisée" apparaîtra en grisé et ne pourra pas être sélectionné. En effet, Terreur motorisée est un jeu à deux joueurs maximum.

4. Le Joueur 1 fait défiler les différents jeux en utilisant la manette + **GAUCHE/DROITE** et en choisit un en appuyant sur le bouton **A**.

- S'il sélectionne "L'invasion des pizzas" à partir de cet écran, tous les autres joueurs entreront directement dans ce jeu.
- S'il sélectionne un jeu de course, un menu déroulant apparaîtra et il devra choisir un type de course. Pour les jeux "La route de l'enfer" et "A l'abordage ! ", il a le choix entre "CIRCUIT COURSE" ou "CIRCUIT". "Terreur motorisée" ne peut se jouer qu'en type "CIRCUIT".
- Si le Joueur 1 sélectionne "CIRCUIT COURSE", un autre menu apparaîtra pour choisir le nombre de tours pour cette course. Le nombre de tours par défaut est de 3. Il est possible de sélectionner entre 1 et 9 tours.

5. Le Joueur 1 sélectionne donc le type de course (le cas échéant) et le nombre de tours, puis il appuie sur le bouton **A** pour lancer le jeu.

   Remarque : en mode multijoueur, seul le Joueur 1 peut mettre le jeu en pause. Le menu Pause est le même qu'en mode un joueur.

- Contrairement aux jeux en mode un joueur, IL N'Y A PAS d'indicateur de vie en mode multijoueur dans les jeux La route de l'enfer, A l'abordage ! et Terreur motorisée.

Parties en mode multijoueur

Les règles pour les parties en mode multijoueur sont légèrement différentes de celles en mode un joueur.

La route de l'enfer : deux à quatre joueurs peuvent s'affronter et tentent de franchir la ligne d'arrivée en premier. Chaque joueur possède une voiture de couleur (1 = orange ; 2 = rose ; 3 = blanc ; 4 = jaune). Ces couleurs sont toujours attribuées aux mêmes numéros de joueur (imposé par le câble Game Boy Advance™ Game Link™). Les deux chiffres qui apparaissent dans le coin supérieur gauche de l'écran représentent le numéro du tour actuel et le nombre de tours restants (dans le cas des circuits en boucle). Chaque joueur peut voir sa position dans le coin supérieur droit de l'écran.

A l'abordage ! : les règles sont les mêmes que pour La route de l'enfer en mode multijoueur. Seule la course est différente.

Terreur motorisée : il s'agit d'un jeu à deux joueurs uniquement. Chaque joueur possède une moto de couleur (1 = orange ; 2 = jaune). Chaque joueur peut voir sa position dans le coin supérieur droit de l'écran.

L'invasion des pizzas : deux à quatre joueurs peuvent s'affronter avec les couleurs habituelles des pizzas (rouge, vert, marron). Le but du jeu est d'être le premier à gagner trois parties. Le nombre de parties gagnées est indiqué par les pizzas dorées situées dans le coin supérieur gauche de l'écran. Le gagnant de chaque partie est celui qui tient le plus longtemps. Chaque joueur ne voit que son propre jeu pendant L'invasion des pizzas en mode multijoueur. Chaque fois qu'un joueur associe trois pizzas de la même couleur, chacun des autres joueurs récupère une pizza supplémentaire sur son tapis roulant. Lorsqu'un joueur associe six pizzas à la fois, les autres joueurs récupèrent deux pizzas et lorsqu'il bat les records en associant neuf pizzas à la fois, les autres joueurs ont droit à trois nouvelles pizzas sur leurs tapis roulants.

L'ÉQUIPE D'ISLAND XTREME STUNTS

Silicon Dreams Studios Ltd

Programmation principale : Matthew Ritchie

Programmation : Jane Oldfield, Kristian Spoerer

Responsable infographie : Andy Debus

Infographie : John Moss

Conception : Malcolm Grant, Troy Lonergan, Dean Roskell

Directeur général : Gavin Cheshire

Production : David Rutter, Lara Sweeney, Darren Drabwell

Séquence filmée : Dave Hamblin, Paul Amesbury, Sophie Mobbs

Nous remercions particulièrement : Geoff Brown, Dene Landucci, Rob Palfreman, Craig Easketts, Jon-Paul Pittman

LEGO® Interactive

Vice Président Général : Tom Stone

Directeur de la production : David Ratcliffe

Producteur principal : Tim Green

Producteur : Scott Mackintosh

Directeur de la branche Logiciels : Kevin Turner

Chef de projet : Geoff Smith

Directeur technique : Ian Johnson

Analystes logiciel : Warren Leigh And Eddie Hayden

Directeur de la marque : Sean Ratcliffe

Directeur marketing : Helen Nicholas

Responsable affaires commerciales : Clive Illenden

Directeur affaires commerciales : Staci Kalama

Responsable Etude de marché : Tim Price

Electronic Arts

Producteur de la gamme : Michael Ress

Assistant de production : Jason Berisford

Responsable de la localisation du logiciel : Sam Yazmadjian

Chef de projet localisation : Isabelle Martin

Coordination de la localisation du site Internet : Sylvain Caburrosso

Responsable produits (Etats-Unis) : Anne Kain

Responsable marketing européen : Susann Oelschlegel

Assistant marketing européen : Christian Sponziello

Relations publiques (Etats-Unis) : Tim McDowd

Gestion du projet d'emballage : Scott Gillette

Responsables studio : Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco, Phil Jones, Linda Walker, Anne Miller

Masterisation : Michael Deir, Chris Espiritu, Kima Hayuk, Michael Yasko

Département publicité créatrice : Liz Simpson, Candice Westman

Documentation : Kevin Lamb, Lambo Creative

Mise en page de la documentation (Etats-Unis) : Christopher Held

Directeur de production : Jenny Whittle

Directeur financier : Silvia Byrne

Organisation de la production : Sarah Pink

Mise en page de la documentation et coordination de la traduction : Paul Ryan

Assurance qualité : Pete Samuels, Andy Miller, Olly Byrne, Dave Grove, Patrick Klaus, Ben Barker, Matt Longley, Richard Goffe, Paul Blackwell, Alex Mole, Kristan Liddard

Assurance qualité EARS

Directeur du test : Kurt Hsu

Superviseur du projet : Ludon Lee

Responsable du test : Vince Brooks

Testeurs : Rob Harrell, Jensen Delap, Jeff Hunt

Direction du contrôle qualité consommateurs Europe : Linda Walker

Directeur des tests contrôle qualité consommateurs Europe : Jean-Yves Duret

Supervision des tests du CQC Europe : David Fielding

Responsables du test CQC européen : Andrew Chung, Paul Richards, Ben Jackson

Testeurs seniors CQC Europe : James Bolton, Paul Davies, Tony Hopkins, Jamie Keen, Gary Napper

Responsable de plate-forme du CQC Europe : James Featherstone

Spécialistes de la plate-forme du CQC Europe : Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman

Contrôle qualité consommateurs EARS : Russell Medeiros, Anthony Barbagallo, Joel Knutson, Ben Crick, Dave Knudson, Darryl Jenkins, Tony Alexander, Simon Steel, Eron Garcia

LOCALISATION FRANCE

Responsable localisation : Christine Jean

Responsable traduction : Nathalie Duret

Coordination de la traduction : Stéphane Tachon

Traduction : Carole Blondin, Raphaël Rouby

Responsable test : Franck Badin

Coordination des tests : Laurent Gibert

Testeurs : Guillaume Malingrey

Avertissement

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS

NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

Garantie

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Pendant cette période, Electronic Arts accepte de remplacer le produit logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée ci-dessous, accompagné d'une preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou de dommages occasionnés par le propriétaire (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le "Retour après la garantie".

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Electronic Arts France, Service Consommateurs, Parc d'affaires de Crécy, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex.

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve

d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 20 € par cartouche, libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés.

Service consommateurs

Pour tout renseignement technique concernant l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le Service consommateurs du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h au :

04 72 53 25 00 (prix d'une communication normale).

Remarque : Afin d'améliorer notre Service consommateurs, nous inclurons des détails vous concernant dans une base de données sécurisée. Lors de votre appel, vous serez amené à fournir divers renseignements personnels, tels que votre nom et votre date de naissance. Ces informations ne seront pas divulguées à d'autres sociétés ni utilisées à des fins commerciales sans votre consentement.

Suivez les dernières nouveautés EA !

Si vous désirez rester informé de toutes les nouveautés et de tous les échos Electronic Arts, pourquoi ne pas vous inscrire et recevoir le journal officiel **EA-zine** qui vous sera livré directement dans la boîte de réception de votre adresse e-mail ? L'inscription est rapide et simple et vous permettra d'être tenu au courant de toutes les nouveautés brûlantes en provenance des studios EA. Rendez-vous simplement à l'adresse suivante :

http://www.france.ea.com (rubrique Newsletter)

Et pendant que vous êtes sur Internet, faites donc un tour sur le site français d'EA, **http://www.france.ea.com**, pour obtenir plus d'informations et des comptes-rendus sur nos jeux. Vous y trouverez aussi les rubriques Besoin d'aide ?, Téléchargements et des détails sur ce que l'on peut trouver sur notre Hintline officielle.

Alors, pourquoi ne pas vous inscrire aujourd'hui ?

Hintline 24h/24 - Trucs et astuces

Vous êtes bloqué ? Cela arrive même aux meilleurs. Alors appelez notre Hintline pour avoir quelques tuyaux. Si vous voulez vous assurer avant d'appeler que votre jeu est géré par la Hintline, vous pouvez le vérifier sur notre site Internet, http://www.france.ea.com, ou bien appeler notre Service consommateurs qui se fera un plaisir de vous communiquer la liste des jeux pris en charge par la Hintline. Toutefois, nous vous rappelons que notre Service consommateurs ne peut vous donner directement des codes ou des soluces.

Numéro de téléphone de la Hintline : **08 36 68 55 15** (0,34 €/minute)

Consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen

LEES DE VOLGENDE WAARSCHUWINGEN VOOR U OF UW KIND MET VIDEOGAMES SPEELT

⚠WAARSCHUWING – VOORZORGSMAATREGELEN

HET NIET NALEVEN VAN ONDERSTAANDE INSTRUCTIES KAN TOT GEVOLG HEBBEN DAT DE BATTERIJEN EEN 'PLOPPEND' GELUID MAKEN EN BATTERIJZUUR GAAN LEKKEN, HETGEEN LICHAMELIJK LETSEL EN SCHADE AAN DE GAME BOY ADVANCE EN ACCESSOIRES TOT GEVOLG KAN HEBBEN. ALS DE BATTERIJ LEKT, WAS DAN DE HUID EN DE KLEDING DIE MET HET ZUUR IN AANRAKING ZIJN GEKOMEN GRONDIG. HOUD BATTERIJZUUR UIT DE BUURT VAN OGEN EN MOND. NEEM CONTACT OP MET DE FABRIKANT VAN DE BATTERIJ VOOR MEER INFORMATIE.

1. Gebruik in de Game Boy Advance alleen alkaline-batterijen. Gebruik geen gewone of andere niet-alkaline batterijen.
2. Gebruik niet gelijktijdig gebruikte en nieuwe batterijen (vervang alle batterijen tegelijkertijd).
3. Plaats de batterijen niet verkeerd om (de positieve [+] en negatieve [–] polen moeten in de goede richting wijzen). De contacten mogen niet worden kortgesloten.
4. Laat geen gebruikte batterijen in de Game Boy Advance zitten.
5. Gebruik geen combinatie van alkaline en zink-koolstof batterijen en combineer ook geen verschillende merken batterijen. Gebruik alleen de batterijen die worden aangeraden of batterijen van een gelijke kwaliteit.
6. Haal de batterijen uit de Game Boy Advance of accessoires als ze lange tijd niet worden gebruikt.
7. Laat het apparaat niet aan staan nadat de batterijen leeg zijn geraakt. Zet de Game Boy Advance altijd uit als je stopt met spelen.
8. Gooi batterijen niet in open vuur.
9. Gebruik geen oplaadbare batterijen zoals nikkel-cadmium-batterijen. Niet oplaadbare batterijen mogen nooit worden opgeladen.
10. Gebruik geen batterijen die zijn beschadigd.
11. Plaats of verwijder geen batterijen terwijl het systeem aan staat.
12. ALGEMENE OPMERKING: Oplaadbare batterijen dienen te worden verwijderd voordat ze worden opgeladen. Oplaadbare batterijen moeten worden opgeladen onder toezicht van een volwassene.

⚠ WAARSCHUWING – HERHAALDELIJKE BEWEGINGEN

Het spelen van videogames kan na enige uren pijn veroorzaken in spieren, gewrichten en huid. Volg deze aanwijzingen om problemen als RSI of huidirritatie te voorkomen.

- Neem om het uur een pauze van 10 à 15 minuten, ook als het niet nodig lijkt.
- Als handen, polsen of armen vermoeid of pijnlijk aanvoelen, stop dan met spelen en neem een pauze van enkele uren.
- Als handen, polsen of armen, tijdens of na het spelen, pijn blijven doen, stop dan met spelen en raadpleeg een arts.

⚠ WAARSCHUWING – EPILEPSIE

Sommige mensen (ongeveer 1 op 4000) hebben last van epileptische aanvallen of tijdelijk verlies van bewustzijn dat wordt veroorzaakt door lichtflitsen, zoals die voorkomen bij het kijken naar televisie of het spelen van videogames. Dit kan ook voorkomen als zij niet eerder een dergelijke aanval hebben gehad.

Mensen die eerder last hadden van een epileptische aanval, bewustzijnsverlies of andere symptomen vertoonden die verband houden met een epileptische aandoening dienen een arts te raadplegen voor met videogames wordt gespeeld. Ouders dienen hun kinderen in de gaten te houden als ze met videospellen aan het spelen zijn. STOP ONMIDDELLIJK MET SPELEN en raadpleeg een arts als u of uw kind een of meer van de volgende symptomen vertoont: stuiptrekkingen, samentrekkingen in ogen of spieren, verlies van bewustzijn, verandering van het gezichtsvermogen, ongecontroleerde bewegingen en desoriëntatie.

VOLG DE AANWIJZINGEN HIERONDER OM DE KANS OP EEN EPILEPTISCHE AANVAL ZO KLEIN MOGELIJK TE HOUDEN.

1. Zorg dat de afstand tot het beeldscherm zo groot mogelijk is.
2. Speel videogames op een zo klein mogelijk televisiescherm.
3. Speel niet bij vermoeidheid.
4. Speel altijd in een goed verlichtte kamer.
5. Neem tijdens het spelen om het uur een pauze van 10 à 15 minuten.

HET SPEL STARTEN

1. Schakel je Game Boy Advance™ uit. Plaats of verwijder nooit een spelcassette als de stroom is ingeschakeld.
2. Doe de spelcassette van *Island Xtreme Stunts* in de Game Boy Advance™. Duw de cassette er stevig in, zodat deze goed op zijn plaats klikt.
3. Zet de spelcomputer aan. Na het scherm met het Nintendo logo en de juridische mededelingen volgt het taalkeuzescherm.
4. Druk op de vierpuntsdruktoets **LINKS/RECHTS** om een taal te selecteren. Druk op de **A**-knop om je keuze te bevestigen. Na het titelscherm verschijnt het hoofdmenu.
5. Druk op **START** om door te gaan (zie *Aan de slag* op pagina 32 voor meer informatie).

   Opmerking: Deze spelcassette is alleen geschikt voor het Game Boy Advance™ videogamesysteem.

INHOUDSOPGAVE

BASISSPELBESTURING

Menubesturing

Actie	Besturing
Optie markeren	Vierpuntsdruktoets **OMHOOG/OMLAAG/LINKS/RECHTS**
Optie selecteren	**A**-knop
Vorig scherm	**B**-knop

Besturing plattegrond

Actie	Besturing
Pepper over plattegrond verplaatsen	Vierpuntsdruktoets **OMHOOG/OMLAAG/LINKS/RECHTS**
Gebouw ingaan	**A**-knop
Rondkijken op de plattegrond	**L**-knop + vierpuntsdruktoets **OMHOOG/OMLAAG/LINKS/RECHTS**
Plattegrond verlaten	**B**-knop

Opmerking: Bij elk spel wordt apart aangegeven welke specifieke besturing je daar moet gebruiken (zie *De spellen* vanaf pagina 37).

INLEIDING

LEGO® Studios is aangekomen op LEGO Island om hun nieuwste actiefilm, *"Xtreme Stunts"*, te maken. Dit wordt een film die vast vele nominaties zal krijgen van de LEGO Academy of Film and Television Arts, maar de regisseur wil Pepper er per se bij hebben. Voor hij het weet is Pepper stuntman nummer één!

Maar Peppers tegenspeler is de ondeugende schavuit Dondersteen. Iedereen op het eiland is ervan overtuigd dat hij zijn leven gebeterd heeft, maar Pepper weet wel beter. Dondersteen vindt zichzelf een veel betere stuntman dan Pepper en hij zal voor niets terugdeinzen om hem te verslaan en de prestigieuze Platina Ster in de wacht te slepen.

Om door te breken in de showbusiness moet Pepper gewaagde stunts uithalen voor de film. Ondertussen moet hij Dondersteen met zijn stiekeme trucjes ook nog in de gaten houden.

Jij kunt Pepper helpen om zijn stunts goed uit te voeren, Dondersteen te verslaan en weer orde op zaken te stellen in de filmwereld.

Als je meer wilt weten over andere LEGO producten, ga dan naar **www.lego.com/interactive**

Als je meer wilt weten over andere spellen van Electronic Arts, ga dan naar **www.ea.com**

AAN DE SLAG

Als je LEGO Island voor het eerst bezoekt, moet je een nieuw spel instellen.

Voordat Pepper zijn leven in de waagschaal kan stellen, moet je een paar opties instellen. Welke opties je kiest, hangt af van hoe je het spel wilt spelen.

Registreren

Terwijl je op LEGO Island verschillende locaties afreist, worden je spelgegevens automatisch opgeslagen op de plaats die je kiest wanneer je je registreert. Er zijn vier plaatsen waar je een spel kunt opslaan. Een opgeslagen spel is herkenbaar aan de naam van de speler en het aantal behaalde stuntmansterren. (Zie *Scores* op pagina 45 voor meer informatie.) Lege plaatsen worden aangegeven met een donkere ster. De plaats GAST is voor spelers die meteen met een spel willen beginnen, zonder iets in te stellen.

1. Druk op de vierpuntsdruktoets **OMHOOG/OMLAAG** om een lege plaats te markeren. Druk op de **A**-knop om een naam op te geven.
2. Druk op de vierpuntsdruktoets **LINKS/RECHTS** om door het alfabet te bladeren. Druk op de **A**-knop om een letter te selecteren. Druk op de **B**-knop om een letter te verwijderen.
3. Als je de naam van het spel helemaal hebt ingevuld, druk je op **START** om de toets ↵ (ENTER) te markeren. Druk op de **A**-knop om de naam op te slaan en door te gaan naar het volgende scherm.
4. Druk op de vierpuntsdruktoets **OMHOOG/OMLAAG** om EEN SPELER of MEERDERE SPELERS te kiezen (zie *Spelen met meerdere spelers* op pagina 46 voor meer informatie). Druk op de **A**-knop om door te gaan.

Doorgaan met een opgeslagen spel

Het registratieproces is hetzelfde als bij het starten van een nieuw spel. Het enige verschil is dat je in het scherm een spelnaam kunt kiezen waarvan alle eerder opgeslagen gegevens worden geladen.

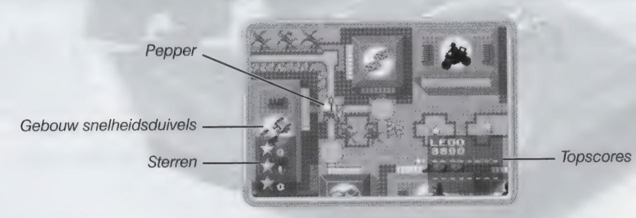
Opgeslagen spellen verwijderen

Je kunt opgeslagen gegevens verwijderen om ruimte vrij te maken voor nieuwe spelers of opgeslagen spellen.

1. Druk op de vierpuntsdruktoets **OMHOOG/OMLAAG** om SPEL VERWIJDEREN onder aan het scherm SPEL SELECTEREN te selecteren. Druk daarna op de **A**-knop.
2. Druk op de vierpuntsdruktoets **OMHOOG/OMLAAG** om het spel dat je wilt verwijderen te selecteren. Druk daarna op de **A**-knop.
3. Druk op de vierpuntsdruktoets **OMHOOG/OMLAAG** om JA of NEE te selecteren om het verwijderen te bevestigen of te annuleren. Druk daarna op de **A**-knop. Het opgeslagen spel is nu verwijderd en deze plaats is weer LEEG. Wanneer je deze regel selecteert voor een nieuw spel, kom je weer in het scherm waar je een naam moet opgeven.

PLATTEGROND

Pepper komt voor in negen verschillende spellen. De eerste spellen zijn nog gemakkelijk, maar ze worden steeds moeilijker. In het begin kun je maar één spel spelen, maar naarmate Pepper meer stuntmanervaring opdoet, komen er nieuwe bij.



De plattegrond is het startpunt voor alle spellen. Telkens wanneer je een spel uit hebt, kom je hier weer terug. De plattegrond is verdeeld in vier secties, waarvan er maar één tegelijk zichtbaar is. Je mag pas naar een andere sectie wanneer je een bepaald aantal sterren in de wacht hebt gesleept (zie *Sterren* op pagina 36). De secties zijn afgesloten met een poort, die pas opengaat als je aan de juiste voorwaarden hebt voldaan om erdoor te mogen.

- **Om rond te kijken** op de hele plattegrond, houd je de **L**-knop ingedrukt terwijl je op de vierpuntsdruktoets drukt om je te verplaatsen.
- **Om een spel te spelen** druk je op de vierpuntsdruktoets om naar het ronde gebied voor een deuropening te gaan. Druk op de **A**-knop om naar binnen te gaan.

Na een inleidende scène verschijnen de spelinstructies op het scherm.

STERREN	Zodra je voor een deur gaat staan, zie je hoeveel bronzen, zilveren en gouden sterren je in totaal hebt verdiend. Deze scores staan in de linkerbenedenhoek van de plattegrond. (Zie *Sterren* op pagina 36 voor meer informatie.)
TOPSCORES	In de rechterbenedenhoek van de plattegrond staan je drie hoogste scores voor een bepaald spel. De topscores worden pas zichtbaar als je voor een deur gaat staan (zie *Scores* op pagina 45 voor meer informatie).

Wanneer je een spel met succes hebt afgerond, kun je naar andere gebouwen en spellen op de kaart van LEGO® Island gaan. Je moet een spel met goede resultaten uitspelen om een topscore te krijgen.

- De hoogste ster die je in een spel behaald hebt, wordt bij de deur naar een spel weergegeven.

Sterren

Het hele spel draait om het behalen van sterren. Hoe beter je presteert, hoe meer sterren je behaalt. Er zijn bronzen, zilveren en gouden sterren. Je moet van elk soort ster het juiste aantal verdienen om door de afgeschermde poorten op de plattegrond te mogen gaan en toegang te krijgen tot afgesloten gebouwen (zie *Afgesloten gebouwen* voor meer informatie).

De eerste poort openen	10 bronzen sterren
De tweede poort openen	13 zilveren sterren
De derde poort openen	35 bronzen sterren
De montagekamer openen	23 bronzen sterren
De bioscoop openen	16 gouden sterren
Het uitdagingsgebouw openen	30 gouden sterren
De prijsuitreiking tonen	36 gouden sterren

Afgesloten gebouwen

Er zijn drie afgesloten gebouwen op de plattegrond, die je alleen kunt openen door het juiste aantal sterren te winnen.

HET UITDAGINGSGEBOUW

Dit gebouw bevindt zich achter de eerste poort op de plattegrond. Hier vind je uitdagingen in de volgende vier spellen: Snelheidsduivels, Motormaniakken, Jacht op de golven en Skateboardpark.

MONTAGEKAMER — Deze kamer bevindt zich achter de eerste poort op de plattegrond. Hier kun je een voorlopige versie van de film bekijken.

BIOSCOOP — Dit gebouw bevindt zich achter de derde en laatste poort op de plattegrond. Hier kun je de voltooide film bekijken. Wanneer de film af is, heb je het hele spel gewonnen. Daarna komt Pepper weer terug op de plattegrond, zodat je alle spellen nog een keer kunt spelen. Misschien kun je je score verder opschroeven.

PAUZEMENU

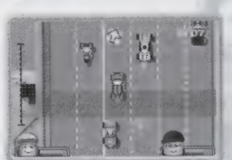
1. Druk op **START** om een spel even stil te zetten.
2. Druk op de vierpuntsdruktoets **OMHOOG/OMLAAG** om een optie te markeren (DOORGAAN, OPNIEUW of STOP). Druk op de **A**-knop om de optie te selecteren.

DE SPELLEN

"Xtreme Stunts" is een echte actiefilm, boordevol achtervolgingsscènes met motorboten, raceauto's, motorfietsen en andere voertuigen. Pepper is de stuntman in al deze actiescènes, maar je komt hem ook tegen in andere scènes die je in elke goede film ziet.

- Elke stuntscène wordt ten minste drie keer herhaald in de verschillende secties van de plattegrond.
- Aan het begin van elk spel zie je hoe de besturing werkt.

Snelheidsduivels

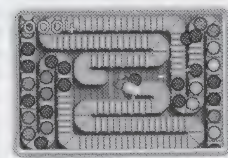


Spring achter het stuur van een raceauto en haal Dondersteen in zijn Hot Rod in. Zodra je hem in het vizier hebt, bots je tegen Dondersteens auto aan en laat je zo de stukken eraf vliegen. Verzamel onderweg turbo-powerups om je snelheid op te voeren.

- Er zijn vier niveaus in dit spel, maar het vierde niveau is alleen bereikbaar vanuit het geheime uitdagingsgebouw (zie *Uitdagingsspellen* op pagina 44 voor meer informatie).

Actie	Besturing
Naar links/rechts	Vierpuntsdruktoets **LINKS/RECHTS**
Gas geven	**A**-knop
Remmen/achteruit	**B**-knop
Handrem	**L**-knop
Turbo	**R**-knop

Veel te veel pizza's

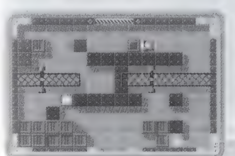


Je komt om in de pizza's en de klok tikt maar door. Leg drie of meer pizza's van dezelfde kleur aan elkaar om ze te laten verdwijnen. Zorg ervoor dat ze niet van de lopende band af vallen. Hoe langer je ze tegenhoudt, hoe hoger je score.

Er zijn vijf niveaus in dit spel. Op elk niveau komt er een andere kleur pizza bij of gaat de band sneller lopen.

Actie	Besturing
Naar links/rechts	Vierpuntsdruktoets **LINKS/RECHTS**
Pizza gooien	**A**-knop
Linkerpizza's sneller	**L**-knop
Rechterpizza's sneller	**R**-knop

Trubbels in het magazijn



Ruim de kratten in het rekwisietenpakhuis op. Op vijf verschillende niveaus moet je de gekleurde kratten op de vakken met dezelfde kleur plaatsen. Let op in de niveaus die water bevatten! Daar moet je met de kratten een brug bouwen.

Actie	Besturing
Pepper verplaatsen/ kratten duwen	Vierpuntsdruktoets **OMHOOG/OMLAAG/ LINKS/RECHTS**

Jacht op de golven



Dit is een achtervolgingsscène in de wateren rond het eiland. Haal Dondersteen in en blijf dicht bij zijn boot. Als je dicht genoeg bij hem bent, verschijnt er een cirkel rond de boten. Hoe langer je in die cirkel blijft, hoe meer Dondersteen van slag raakt. Zijn gezondheidsmeter rechtsonder in het scherm loopt steeds verder terug. Als die helemaal leeg is, gooit Dondersteen de handdoek in de ring en moet hij het opgeven. Dan moet je als de wiedeweerga naar de finish racen voordat de tijd om is.

Er zijn vier niveaus in dit spel, maar het vierde niveau is alleen bereikbaar vanuit het uitdagingsgebouw (zie *Uitdagingsspellen* op pagina 44 voor meer informatie).

Actie	Besturing
Naar links/rechts	Vierpuntsdruktoets **LINKS/RECHTS**
Gas geven	**A**-knop

Rek je strek je



Dit is een vechtsportduel tussen Pepper en Dondersteen. Dondersteen voert een reeks bewegingen achter elkaar uit. Als Dondersteen klaar is, moet Pepper hem precies nadoen. Niet alleen de bewegingen moeten kloppen, maar de timing ook. Er zijn vijf niveaus, die steeds moeilijker worden.

Actie	Besturing
Stoot omhoog	Vierpuntsdruktoets **OMHOOG**
Stoot omlaag	Vierpuntsdruktoets **OMLAAG**
Stoot links	Vierpuntsdruktoets **LINKS**
Stoot rechts	Vierpuntsdruktoets **RECHTS**

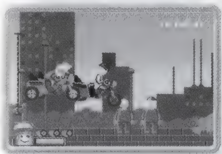
Puzzelfoto



Dit is een puzzelspel. Pepper moet de stukken in elkaar passen en zo een foto vormen. Druk op een richting op de vierpuntsdruktoets om de stukken van de foto te verschuiven. Het is de bedoeling dat je de foto zo snel mogelijk en met zo min mogelijk verplaatsingen tevoorschijn tovert. Hoe verder Pepper in de zes niveaus komt, hoe meer de puzzelstukken door elkaar liggen. Als je een foto afhebt, moet je Dondersteen goed in de gaten houden. Meestal heeft hij niet veel goeds in de zin.

Actie	Besturing
Stuk omhoogschuiven	Vierpuntsdruktoets **OMHOOG**
Stuk omlaagschuiven	Vierpuntsdruktoets **OMLAAG**
Stuk naar links schuiven	Vierpuntsdruktoets **LINKS**
Stuk naar rechts schuiven	Vierpuntsdruktoets **RECHTS**
Volledige foto weergeven (HELP)	**L**-knop of **R**-knop

Motormaniakken



Dondersteen probeert te ontsnappen over een aantal circuits. Pepper moet hem tegenhouden door eerder bij de finish te zijn. Je kunt vier circuits doorlopen. Door turbo's te gebruiken en op twee wielen te landen blijft je snelheid op peil. Zorg ervoor dat je niet van de motor valt, want dan verlies je kostbare tijd en gezondheid. Je gezondheidsmeter wordt linksonder in het scherm weergegeven.

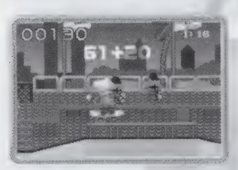
Je begint met drie turbo's waarmee je je snelheid kunt opvoeren wanneer je maar wilt. Extra turbo's kun je op bepaalde punten in het parcours oppikken, maar je mag er niet meer dan drie tegelijk hebben. De turbo's worden vlak boven je gezondheidsmeter weergegeven.

Het vierde niveau is alleen bereikbaar vanuit het uitdagingsgebouw (zie *Uitdagingsspellen* op pagina 44 voor meer informatie).

Actie	Besturing
Achterover-/ vooroverleunen	Vierpuntsdruktoets **LINKS/RECHTS**
Gas geven	**A**-knop
Remmen/achteruit	**B**-knop
Turbo	**R**-knop

Opmerking: Je kunt bij het gas geven ook vooroverleunen. Dan ga je er als een speer vandoor!

Skateboardpark



Pepper moet flink oefenen om zijn kunsten op de halfpipe te perfectioneren. Je kunt hem hierbij helpen en misschien kan hij dan nog wat trucs uit zijn mouw schudden ook.

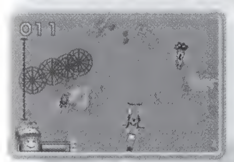
Er zijn vier niveaus in dit spel. Op elk niveau komen er hellingen en rails bij. Het vierde niveau moet worden gespeeld vanuit het uitdagingsgebouw (zie *Uitdagingsspellen* op pagina 44 voor meer informatie).

Actie	Besturing
Spintruc (in de lucht)	Ronde beweging met de vierpuntsdruktoets
Van baan wisselen	Vierpuntsdruktoets **OMHOOG/OMLAAG** (2x drukken)
HAKKEN	Vierpuntsdruktoets **OMHOOG/OMLAAG** + **A**-knop
Ollie	**A**-knop
Fliptruc (in de lucht)	**A**-knop + vierpuntsdruktoets **OMHOOG/OMLAAG**
Grijptruc (in de lucht)	**B**-knop + vierpuntsdruktoets **LINKS/RECHTS**
Hoger springen vanaf hellingen	**A**-knop (net vóór bovenkant helling)

Opmerking: De onderstaande besturing geldt alleen voor het uitdagingsspel (zie *Uitdagingsspellen* op pagina 44 voor meer informatie).

Over linkerdrempels	**L**-knop
Over rechterdrempels	**R**-knop

Vliegende achtervolging



In dit spel, dat hoog in het luchtruim boven LEGO Island plaatsvindt, biedt elk niveau weer een nieuwe verrassing.

NIVEAU 1 Vang zo veel mogelijk boten met je netten en verzamel ondertussen brandstof voor je vliegtuig. Je brandstofmeter wordt linksonder in het scherm weergegeven.

NIVEAU 2 Vlieg vlak achter het vliegtuig van Dondersteen aan. Je moet ervoor zorgen dat de passagiers die uit zijn vliegtuig vallen, op jouw opblaasbare doel omhoogstuiteren, want alleen zo gaan hun parachutes open. Vergeet niet dat je onderweg brandstof moet verzamelen.

NIVEAU 3 Dit is een combinatie van niveau 1 en 2. Eerst vang je de boten in je netten. Daarna breng je de passagiers al stuiterend in veiligheid. Hier heb je meer tijd voor nodig, dus houd die brandstofmeter extra goed in de gaten.

Actie	Besturing
Naar links/rechts	Vierpuntsdruktoets **LINKS/RECHTS**
Sneller/Langzamer	Vierpuntsdruktoets **OMHOOG/OMLAAG**
Kurkentrekker links	Vierpuntsdruktoets **LINKS** (2x drukken)
Kurkentrekker rechts	Vierpuntsdruktoets **RECHTS** (2x drukken)
Net schieten	**A**-knop

UITDAGINGSSPELLEN

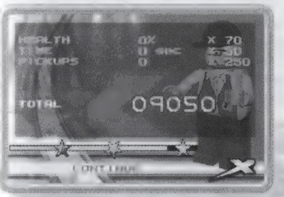
Als je het uitdagingsgebouw eenmaal binnen bent, vind je hier vier nieuwe beproevingen (zie *Scores* op pagina 45 voor meer informatie): Snelheidsduivels, Jacht op de golven, Motormaniakken en Skateboardpark. Deze spellen zijn heel anders dan de gewone versies.

Opmerking: In uitdagingsspellen krijg je als enkele speler geen sterren of punten.

SNELHEIDSDUIVELS	Zorg ervoor dat je alle controlepunten hebt gehad voordat je tijd om is. Je begint met drie minuten (zie de klok). Telkens als je een controlepunt passeert, krijg je er een minuut bij.
JACHT OP DE GOLVEN	Je moet tussen alle andere boten door manoeuvreren en ervoor zorgen dat je alle controlepunten gepasseerd bent voordat je tijd om is. Je begint met drie minuten (zie de klok). Telkens als je een controlepunt passeert, krijg je er een minuut bij. Deze race is extra lang en je moet tegen de klok racen.
MOTORMANIAKKEN	Dondersteen en jij houden een één-op-één race en jij moet hem zien te verslaan. In dit niveau zijn de parcoursen uit alle vorige niveaus bij elkaar gevoegd, dus dit wordt een ware uitputtingsslag.
SKATEBOARDPARK	Je moet 50.000 punten scoren voor je tijd om is, zonder van je skateboard te vallen. Dit niveau bestaat uit alle half-pipes van de vorige niveaus bij elkaar. Je kunt van de ene half-pipe naar de andere gaan door de verticale hellingen op te skaten, zodat je op het horizontale stuk erboven terecht komt. De tijdslimiet voor deze mode is drie minuten.

SCORES

Telkens als je een spel met succes hebt afgerond, verschijnt het scorescherm. Je positieve punten worden bij elkaar opgeteld en je negatieve punten worden daarvan afgetrokken. De eindscore bepaalt welke ster je hebt verdiend.



Elke ster staat voor een bepaald aantal punten:

Bronzen ster = 3000 punten

Zilveren ster = 6000 punten

Gouden ster = 10.000+ punten

Als je de 3000 punten niet hebt gehaald, moet je het net zolang blijven proberen tot het wel lukt.

Snelheidsduivels: Je krijgt punten voor de gezondheid en de tijd die je overhoudt, alsmede voor het aantal turbo's dat je hebt verzameld.

Veel te veel pizza's: Je krijgt punten voor het aantal voltooide pizzacombinaties. Er gaan punten af voor de pizza's die je hebt gemist.

Trubbels in het magazijn: Je krijgt punten voor het aantal ruimtes dat je hebt opgeruimd.

Vliegende achtervolging: Je krijgt punten voor het aantal gevangen boten, de brandstof die je overhebt, de brandstof die je hebt verzameld en het aantal passagiers dat je hebt gered.

Skateboardpark: Je krijgt punten voor het aantal uitgevoerde (combi)trucs.

Motormaniakken: Je krijgt punten als je de finish hebt gehaald en voor de gezondheid die je overhebt. Als je er te lang over hebt gedaan, gaan er punten af.

Rek je strek je: Je krijgt punten voor het aantal bewegingen dat je goed hebt nagedaan.

Puzzelfoto: Je krijgt punten voor het afmaken van een foto. Er gaan punten af als je er te lang over hebt gedaan of als je de stukken erg vaak hebt verplaatst.

Jacht op de golven: Je krijgt punten voor de gezondheid en de tijd die je overhoudt.

SPELEN MET MEERDERE SPELERS



DIT SPEL BESCHIKT OVER EEN MULTIPLAYER MODE, HIERVOOR IS EEN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ SNOER VEREIST.

Wie is de beste coureur? Wie is de beste pizzabakker? Daar kun je alleen maar achterkomen door je vrienden uit te dagen voor een spel met meerdere spelers. Er zijn vier spellen die je met meerdere spelers kunt spelen: Snelheidsduivels, Motormaniakken, Jacht op de golven en Veel te veel pizza's.

Extra spellen voor meerdere spelers

Een aantal niveaus zijn standaard beschikbaar. Daarnaast kun je je goede resultaten in een spel voor één speler ook gebruiken om 17 extra niveaus voor meerdere spelers te bereiken in Snelheidsduivels, Motormaniakken en Jacht op de golven. Het is reuzesimpel: hoe meer sterren je verdient, hoe groter de kans is dat je bij die extra niveaus kunt komen.

Instellingen voor meerdere spelers

Je hebt voor elke Game Boy Advance™ speler een exemplaar van *Island Xtreme Stunts* nodig.

1. Om een spel met meerdere spelers te starten moet speler 1 eerst een vrije plaats kiezen en daarna de optie MEERDERE SPELERS selecteren. (Welk nummer een speler krijgt, wordt bepaald door het Game Boy Advance™ Game Link™ snoer.) Het linkscherm verschijnt.

2. De andere spelers doen precies hetzelfde om ook het linkscherm te openen.
3. Zodra twee of meer spelers verbinding hebben, drukt speler 1 op de **A**-knop om naar het spelselectiescherm te gaan.

   Opmerking: Alleen speler 1 ziet het spelselectiescherm op zijn Game Boy Advance™ systeem. De andere spelers zien een plaatje van het spel dat door speler 1 is geselecteerd.

- Als er meer dan twee spelers zijn aangesloten bij het openen van het spelselectiescherm, wordt Motormaniakken vervaagd weergegeven en kan dit spel niet worden geselecteerd. Motormaniakken kan namelijk met maximaal twee spelers gespeeld worden.

4. Speler 1 navigeert met vierpuntsdruktoets **LINKS/RECHTS** door de spellen en kiest een spel door op de **A**-knop te drukken.

- Als je Veel te veel pizza's selecteert, gaan alle spelers direct naar dat spel.
- Als je een racespel selecteert, verschijnt er een menu waarin speler 1 een soort race moet kiezen. Bij Snelheidsduivels en Jacht op de golven kun je kiezen uit twee soorten: CIRCUIT of BAAN. Voor Motormaniakken is alleen een BAAN beschikbaar.
- Als je een CIRCUIT selecteert, verschijnt er een ander venstertje waarin speler 1 het aantal ronden voor de race moet selecteren. Het standaardaantal is 3. Het minimum en maximum aantal ronden dat je kunt selecteren, is respectievelijk 1 en 9.

5. Speler 1 moet (indien van toepassing) het soort race en het aantal ronden selecteren en daarna op de **A**-knop drukken om het spel te starten.

   Opmerking: Bij een spel met meerdere spelers kan alleen speler 1 het spel stilzetten. Het pauzemenu is identiek aan het pauzemenu voor spellen met één speler.

- Anders dan in de spellen voor één speler, heb je GEEN gezondheidsmeter in de volgende spellen voor meerdere spelers: Snelheidsduivels, Jacht op de golven en Motormaniakken.

Spellen voor meerdere spelers

De spelregels bij meerdere spelers zijn iets anders dan de regels bij één speler.

Snelheidsduivels: Dit is een wedstrijd voor twee tot vier spelers. Elk spel is een rechttoe rechtaan race naar de finish. Elke speler heeft een eigen kleur auto (1 = oranje, 2 = roze, 3 = wit en 4 = geel). Deze kleuren horen standaard bij het nummer van de speler (zoals bepaald door het Game Boy Advance™ Game Link™ snoer). De twee getallen in de linkerbovenhoek van het scherm zijn het nummer van de huidige ronde en het aantal resterende ronden (voor circuitraces). In de rechterbovenhoek van het scherm wordt je huidige positie weergegeven.

Jacht op de golven: Deze regels zijn hetzelfde als die bij Snelheidsduivels voor meerdere spelers. Alleen het parcours is anders.

Motormaniakken: Dit is een spel voor twee spelers. Elke speler heeft een eigen kleur motor (1 = oranje en 2 = geel). In de rechterbovenhoek van het scherm wordt je huidige positie weergegeven.

Veel te veel pizza's: Twee tot vier spelers nemen het tegen elkaar op met pizza's in drie standaardkleuren (rood, groen en bruin). Je hebt gewonnen als de eerste bent die drie ronden op zijn naam heeft staan. Het aantal ronden dat je hebt gewonnen, wordt aangegeven met gouden pizza's in de linkerbovenhoek van het scherm. De winnaar van elke ronde is de speler die het het langst heeft volgehouden. Elke speler ziet alleen zijn eigen gebied tijdens Veel te veel pizza's voor meerdere spelers. Als je drie pizza's van dezelfde kleur met elkaar combineert, wordt bij al je tegenstanders een nieuwe pizza op hun lopende band gedeponeerd. Als je snel zes pizza's combineert, worden je tegenstanders met twee extra pizza's opgezadeld. Heb je het trucje eenmaal goed onder de knie, dan kun je zelfs negen pizza's tegelijk combineren zodat je tegenstanders drie extra pizza's voor hun kiezen krijgen.

CREDITS

Silicon Dreams Studios Ltd

Hoofdprogrammeur: Matthew Ritchie

Programmeurs: Jane Oldfield, Kristian Spoerer

Hoofdartist: Andy Debus

Artist: John Moss

Ontwerp: Malcolm Grant, Troy Lonergan, Dean Roskell

Managing Director: Gavin Cheshire

Productie: David Rutter, Lara Sweeney, Darren Drabwell

Filmsequence: Dave Hamblin, Paul Amesbury, Sophie Mobbs

Met speciale dank aan: Geoff Brown, Dene Landucci, Rob Palfreman, Craig Easketts, Jon-Paul Pittman

LEGO® Interactive

Algemeen vice-directeur: Tom Stone

Productieleider: David Ratcliffe

Hoofdproducer: Tim Green

Producer: Scott Mackintosh

Directeur Software Operations: Kevin Turner

Projectmanager: Geoff Smith

Technisch directeur: Ian Johnson

Softwareanalisten: Warren Leigh en Eddie Hayden

Internationaal brandmanager: Sean Ratcliffe

Internationaal marketingmanager: Helen Nicholas

Hoofd Business Affairs: Clive Illenden

Executive Business Affairs: Staci Kalama

Manager marktonderzoek: Tim Price

Electronic Arts

Lijnproducer: Michael Ress

Assistent-producer Jason Berisford

Manager softwarelokalisatie: Sam Yazmadjian

Projectmanager lokalisatie: Isabelle Martin

Coördinatie weblokalisatie: Sylvain Caburrosso

Productmanager (VS): Anne Kain

Marketingmanager Europa: Susann Oelschlegel

Assistent-marketingmanager Europa: Christian Sponziello

Public Relations (VS): Tim McDowd

Pakketprojectmanagement: Scott Gillette

Studiowerk: Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco, Phil Jones, Linda Walker, Anne Miller

Mastering: Michael Deir, Chris Espiritu, Kima Hayuk, Michael Yasko

Creatieve services: Liz Simpson, Candice Westman

Documentatie: Kevin Lamb, Lambo Creative

Documentatielay-out (VS): Christopher Held

Productiemanager: Jenny Whittle

Account-executive: Silvia Byrne

Productieplanner: Sarah Pink

Lay-out documentatie en coördinatie vertaalwerk: Paul Ryan

Kwaliteitsborging: Pete Samuels, Andy Miller, Olly Byrne, Dave Grove, Patrick Klaus, Ben Barker, Matt Longley, Richard Goffe, Paul Blackwell, Alex Mole, Kristan Liddard

Kwaliteitsborging EARS: Testmanager – Kurt Hsu, **Projectsupervisor** – Ludon Lee, **Hoofdtester** – Vince Brooks, **Testers** – Rob Harrell, Jensen Delap, Jeff Hunt

CQC-bedrijfsmanager Europa: Linda Walker

CQC-testmanager Europa: Jean-Yves Duret

CQC-testsupervisor Europa: David Fielding

CQC-hoofdtesters Europa: Andrew Chung, Paul Richards, Ben Jackson

CQC-seniortesters Europa: James Bolton, Paul Davies, Tony Hopkins, Jamie Keen, Gary Napper

CQC-platformmanager Europa: James Featherstone

CQC-platformspecialisten Europa: Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman

Kwaliteitscontrole EARS: Russell Medeiros, Anthony Barbagallo, Joel Knutson, Ben Crick, Dave Knudson, Darryl Jenkins, Tony Alexander, Simon Steel, Eron Garcia

MEDEDELING

ELECTRONIC ARTS BEHOUDT ZICH TE ALLEN TIJDE HET RECHT VOOR ZONDER VOORAFGAANDE KENNISGEVING VERBETERINGEN AAN TE BRENGEN IN HET PRODUCT DAT WORDT BESCHREVEN IN DEZE HANDLEIDING.

ELECTRONIC ARTS GEEFT GEEN GARANTIES, VOORWAARDEN OF VERKLARINGEN, RECHTSTREEKS OF IMPLICIET, MET BETREKKING TOT DEZE HANDLEIDING, DE KWALITEIT ERVAN, DE VERHANDELBAARHEID OF GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL. DEZE HANDLEIDING WORDT GELEVERD ALS BIJ AANSCHAF. ELECTRONIC ARTS GEEFT BEPAALDE BEPERKTE GARANTIES MET BETREKKING TOT DE SOFTWARE EN DE MEDIA WAAROP DEZE IS OPGESLAGEN. IN GEEN GEVAL KAN ELECTRONIC ARTS VERANTWOORDELIJK WORDEN GESTELD VOOR ENIGE DIRECTE OF INDIRECTE SCHADE OF SCHADE VOORTVLOEIEND UIT HET GEBRUIK.

DEZE BEPALINGEN EN VOORWAARDEN BEÏNVLOEDEN DE GRONDWETTELIJKE RECHTEN VAN DE CONSUMENT NIET, ZOLANG DE KOPER EEN CONSUMENT IS DIE DE GOEDEREN VERWERFT ZONDER VERDERE HANDELSDOELEINDEN.

Garantie

Beperkte garantie

Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit softwareproduct, dat het opslagmedium waarop de software is vastgelegd, vrij is van defecten in materiaal of werking, tot 90 dagen na datum van aanschaf. Gedurende deze periode zal het defecte medium vervangen worden, indien het originele product wordt geretourneerd aan Electronic Arts op het adres dat hieronder staat vermeld, samen met een gedateerd aankoopbewijs, een uiteenzetting van de mankementen, het defecte medium en het retouradres.

Deze garantie is een extra garantie en beïnvloedt de grondwettelijke rechten op geen enkele wijze.

Deze garantie is noch van toepassing op het softwareprogramma zelf, dat wordt geleverd als bij aanschaf, noch op media die onderhevig zijn geweest aan misbruik, schade of overmatig gebruik.

Klantenservice

Mocht je vragen hebben betreffende dit product dan kun je contact opnemen met onze afdeling Customer Support op onderstaand telefoonnummer.

- Vanuit Nederland 020 658 99 88
- Vanuit België +31 20 658 99 88

Dit telefoonnummer is te bereiken op werkdagen van 09:30 tot 12:30 en van 14:00 tot 17:00.
Let op: dit telefoonnummer is niet gratis, de standaard telefoontarieven zijn hier van toepassing, voor Nederland het nationaal tarief en voor België het internationaal tarief.
Je kunt ons ook bereiken per e-mail op onderstaand e-mail adres.
nl-support@ea.com

Daarnaast kun je ons ook schrijven op onderstaand adres.
Electronic Arts Benelux
Customer Support
Postbus 75756
1118 ZX Schiphol-Rijk Triport
Nederland

De laatste nieuwtjes van EA heet van de naald

Wil je op de hoogte worden gehouden van alle laatste nieuwtjes, recensies en roddels? Neem dan een abonnement op de officiële nieuwsbrief **Inside Games** van Electronic Arts. Je abonneren is een fluitje van een cent en zo krijg je de laatste nieuwtjes van de EA Studios altijd heet van de naald thuisbezorgd. Ga naar:

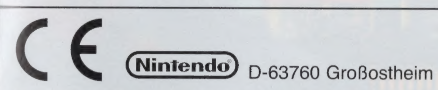
http://register.ea-europe.com

En als je dan toch on line bent, neem dan eens een kijkje op onze Britse website op **http://www.uk.ea.com**. Daar vind je meer achtergrondnieuws over en besprekingen van onze spellen. Daar kun je ook terecht voor technische ondersteuning, downloads en meer informatie over onze **officiële** tiplijn.

Log ff in en kijk wat we allemaal voor jou in petto hebben!

Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)



D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

021111


ISLAND XTREME STUNTS
6740
Tu peux aussi
jouer avec les figurines !
Verzamel de hele speelgoedlijn!
6738
6739
6737
6736
6735
6734
LOX03303878M
Electronic Arts, 2000 Hillswood Drive, Chertsey, Surrey, KT16 0EU United Kingdom.